

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah proses terencana yang bertujuan mempersiapkan generasi muda agar mampu beradaptasi terhadap perkembangan zaman. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter, keterampilan, dan pola pikir generasi muda. Pendidikan memiliki tujuan untuk menciptakan generasi yang beriman, berpengetahuan luas, kreatif, terampil, dan mandiri. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan kurikulum yang relevan dan adaptif dengan kebutuhan zaman. Kurikulum merupakan susunan perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan sebuah pembelajaran. Kurikulum dilihat sebagai sebuah rencana dalam pelaksanaan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dari sebuah pendidikan.

Kurikulum merdeka merupakan salah satu bentuk dari evaluasi kurikulum yang telah diterapkan sebelumnya. Kurikulum merdeka bersifat fleksibel kepada peserta didik dan guru. Kurikulum merdeka memberikan keleluasaan kepada peserta didik dan guru dalam menentukan arah dan fokus pembelajaran mereka (Mardiana & Emmiyati 2024). Kurikulum merdeka memiliki tujuan untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran bermakna dapat terjadi ketika peserta didik dapat merasakan dan mengaitkan apa yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari (Adnyana, 2016). Salah satu prinsip dari pembelajaran bermakna yaitu pengetahuan yang dipelajari peserta didik harus relevan serta

dapat dikaitkan dengan kehidupan nyata, salah satunya melalui pengintegrasian kebudayaan lokal (Purnawanto, 2022). Pengintegrasian nilai kebudayaan dalam konteks kurikulum merdeka dapat memperkuat dasar pendidikan bagi peserta didik dalam segala aspek kehidupan (Annisha, 2024). Belajar melalui budaya merupakan pendekatan yang dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan berbagai ekspresi budaya untuk menunjukkan bahwa peserta didik memahami makna dalam mata pelajaran tertentu (Kusnadi, 2022). Integrasi kebudayaan lokal pada pembelajaran merupakan salah satu aspek penting karena dapat meminimalisir pengaruh modernisasi, menambah pengetahuan terkait keberagaman budaya, membuat peserta didik dekat dengan situasi konkrit yang dihadapi sehari-hari, dan dapat meningkatkan nilai karakter peserta didik yang bersifat positif, salah satu contohnya yaitu sifat toleransi (Hadijah *et al.*, 2020; Olyssia *et al.*, 2024; Suarningsih, 2019; & Maharani, 2022). Selain bagi peserta didik, integrasi kebudayaan lokal pada pembelajaran juga dapat memberikan dampak bagi guru, yaitu guru akan banyak memiliki ide inovasi karena dapat mengkombinasikan unsur dari kebudayaan seperti kesenian dan sastra (Suarningsih, 2019). Namun pada kenyataannya, integrasi kebudayaan lokal dalam pembelajaran masih belum optimal diterapkan. Masih banyak sekolah kekurangan media pembelajaran yang mencerminkan nilai kebudayaan lokal dan kurangnya pemahaman serta keterampilan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis budaya (Hayati *et al.*, 2024). Untuk mendorong adanya inovasi, peningkatan kualitas, dan untuk menciptakan keanekaragaman proses pembelajaran, diperlukan pemanfaatan dari perkembangan teknologi (Septianingsih *et al.*, 2025).

Seiring dengan perkembangan zaman, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi salah satu aspek penting dalam menunjang efektivitas pembelajaran. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi yang telah menstransformasi bidang pendidikan. Pendidik harus dapat mempersiapkan pembelajaran berbasis teknologi digital untuk meningkatkan keterampilan belajar dan inovasi peserta didik (Sanuaka *et al.*, 2022). Teknologi mampu menjadi alat bantu dalam inovasi media dan proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi bagi pendidik dapat membantu dalam membuat atau mengembangkan bahan ajar digital yang memiliki tampilan menarik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan lebih mudah dalam memahami materi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu upaya dalam peningkatan hasil belajar peserta didik, karena dengan penggunaan teknologi dapat memudahkan dalam mendapatkan bahan ajar, menggali lebih banyak pengetahuan, merasakan proses pembelajaran yang berbeda, meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, membantu peserta didik dalam memahami materi, dan meningkatkan keterampilan (Dewi *et al.*, 2022). Selain itu, dengan adanya teknologi dapat memberikan peluang interaksi yang lebih besar antara guru dengan peserta didik. Meskipun terdapat berbagai keuntungan dalam pemanfaatan teknologi, kendala juga masih ditemukan, seperti guru yang masih gagap teknologi, tidak tersedianya sarana dan prasarana yang memadai, dan tingkat keterampilan guru yang rendah dalam penggunaan teknologi (Warpala, 2012; Muhazir & Retnawati, 2020). Fakta dilapangan, dijumpai sekolah dan guru di Indonesia masih memiliki permasalahan antara lain adalah rendahnya penggunaan serta pemanfaatan media dan teknologi (Suyamto *et al.*, 2020).

Salah satu bentuk integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat diwujudkan melalui penggunaan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital merupakan sarana perantara yang membantu penyaluran informasi (materi pembelajaran) yang disampaikan guru kepada peserta didik dalam proses pembelajarannya dengan bantuan perangkat lunak (Alifah *et al.*, 2023). Penggunaan media pembelajaran dapat berpengaruh pada proses pembelajaran, hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran dapat membantu memberikan suasana yang bervariasi dengan berbagai macam media pembelajaran. Dalam pengembangan atau penyusunan media perlu adanya pemahaman tentang teori kognitif pembelajaran multimedia (*Cognitive Theory of Multimedia Learning*) yang dikembangkan oleh Dr. Richard E. Mayer, karena teori ini berfokus pada teknik yang mengutamakan pemrosesan kognitif yang tepat selama pembelajaran (Mayer, 2024). Berbagai macam media pembelajaran dapat dirancang sesuai kreatifitas tenaga pendidik. Tetapi tetap dengan memperhatikan karakteristik dari peserta didik. Generasi yang terdiri dari peserta didik sekolah menengah pertama sampai sekolah menengah atas disebut dengan generasi Z. Generasi Z merupakan generasi yang lahir pada tahun 1997-2012 (Arum *et al.*, 2023). Area otak generasi Z yang berkaitan dengan kemampuan visual jauh lebih berkembang dibandingkan generasi sebelumnya. Generasi Z menyukai sesuatu yang kreatif, praktis, serta menyenangkan dalam berbagai aktivitas, termasuk dalam kegiatan belajar. Maka dari itu bentuk pembelajaran yang dapat dicoba dan diamati peserta didik secara langsung dinilai lebih efektif diterapkan pada generasi Z. Salah satu contohnya yaitu penggunaan *game based learning* (Suhandiah, 2020; Afriyadi *et al.*, 2023). Peserta didik yang tumbuh

dalam masyarakat berteknologi maju membuat pemanfaatan *game* dalam kegiatan pendidikan menjadi sangat penting (Nurlita *et al.*, 2023). Penggunaan *game* dalam pembelajaran, mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dengan bermain.

Menurut hasil penyebaran angket yang telah diisi oleh 127 peserta didik kelas 10 pada 30 Januari 2025, memperoleh hasil yaitu: (1) 43,3% menyatakan mengalami kesulitan dalam menghafal pada pembelajaran biologi. (2) 18,1% menyatakan tidak setuju dengan pernyataan berminat dalam membaca media yang diberikan guru. (3) sebanyak 15,7% menyatakan bahwa bahan ajar yang digunakan guru tidak memfasilitasi dalam memahami materi. Alasan dari hal tersebut beranekaragam, beberapa diantaranya menyatakan bosan dan kurang menarik, sehingga minat peserta didik dalam mempelajari biologi menurun (4) sebanyak 65,4% peserta didik menyatakan guru jarang menggunakan media berbasis teknologi. Peserta didik memaparkan beberapa teknologi yang digunakan antara lain, *power point* dan video yang diambil dari *youtube*. Dewi *et al.* (2022) mengatakan bahwa media ajar seperti *power point* dapat membuat peserta didik cepat bosan dalam mencermati materi. (5) sebanyak 46,5% peserta didik menyatakan guru belum menerapkan *game* berbasis edukasi didalam kelas. (6) sebanyak 38,6% peserta didik menyatakan guru tidak memakai media pembelajaran berorientasi kebudayaan lokal. (7) 41,7% peserta didik menyatakan perasaan netral saat mengikuti pembelajaran biologi dan 15,7% menyatakan bosan. Menurut data tersebut menunjukkan bahwa minat belajar biologi peserta didik rendah. Minat belajar adalah perhatian, rasa suka, senang, ketertarikan, antusias, dan keaktifan dalam belajar (Kurnia *et al.*, 2021). (8) sebanyak 81,9%

peserta didik menggunakan media yang diberikan guru sebagai sumber belajar. (9) sebanyak 46,8% peserta didik menyatakan materi fungsi sulit untuk dipahami dengan alasan materi yang banyak, padat dan banyak mengandung nama ilmiah. Menurut Yarza *et al.* (2021) materi fungsi cukup rumit dan membutuhkan konsentrasi yang baik untuk mempelajari materi ini, materi fungsi juga memiliki sub materi klasifikasi yang banyak mengandung nama-nama latin yang harus dipahami peserta didik. Penggunaan istilah atau nama ilmiah dengan bahasa yang tidak pernah didengar dapat menimbulkan kebingungan dalam memahami materi (Bestari, 2024). (10) 40,2% peserta didik senang belajar dengan praktik, 29,1% menonton video, 16,5% melihat gambar, dan 14,2% membaca. Hal ini cocok dengan karakteristik gen Z karena Area otak generasi Z berkaitan dengan kemampuan visual jauh lebih berkembang (Suhandiah, 2020).

Hasil wawancara dengan guru biologi fase E di SMA Negeri 2 Singaraja menyatakan bahwa (1) Media yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah *power point* dan video dari *youtube*. (2) Antusiasme peserta didik akan meningkat jika media yang digunakan menarik. Pembelajaran yang tidak berubah-ubah atau monoton dan kurang bervariasi akan mengakibatkan peserta didik bosan dan tidak tertarik (Susanti *et al.*, 2024). Menyesuaikan tampilan agar terlihat menarik menjadi salah satu kesulitan yang dialami guru yaitu menyesuaikan tampilan agar terlihat menarik dan mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan analisis yang dilakukan Lestari *et al.* (2024) yang mengatakan bahwa kendala guru dalam penggunaan media *power point* dalam proses pembelajaran antara lain yaitu kurangnya keterampilan dan kreativitas guru, kurangnya waktu, dan kesulitan dalam pengoperasian media. (3) Penyampaian

materi fungsi kurang maksimal karena kurang waktu efektif belajar dan materi yang padat, sehingga hanya beberapa sub materi saja yang disampaikan. (4) Dalam proses pembelajaran, memperbolehkan penggunaan *smartphone*, tetapi hal ini menjadi tantangan, karena guru tidak dapat mengontrol penggunaannya. (5) Hasil belajar peserta didik khususnya pada materi fungsi tergolong rendah, karena banyak yang mendapatkan nilai dibawah KKTP yaitu mencapai 81,58%. (6) Teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya power point dan video dari youtube. (7) *Game* yang diterapkan dikelas hanya sebatas *ice breaking* sebelum, pertengahan, atau akhir pembelajaran. (8) Pada proses pembelajaran integrasi kebudayaan hanya disampaikan secara lisan kepada peserta didik, belum diintegrasikan pada media. (9) Kesulitan yang dialami peserta didik adalah dalam mengingat materi, meskipun terlihat memahami materi saat penjelasan diberikan, namun pada hari berikutnya peserta didik sering mengalami kesulitan dalam mengingat kembali ketika diberikan pertanyaan. (10) Metode yang diterapkan pada proses pembelajaran adalah metode diskusi.

Menurut hasil penyebaran angket, sebanyak 11,8% peserta didik menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*. Dalam proses pembelajaran biologi pada fase E SMA Negeri 2 Singaraja, memperbolehkan peserta didik menggunakan *smartphone* untuk menunjang proses pembelajaran. Tetapi hal ini menjadi tantangan bagi guru, guru tidak dapat mengontrol penggunaan *smartphone* peserta didik sehingga dapat berpengaruh pada proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil observasi kelas dimana peserta didik dengan mudah menggunakan *smartphone* pada proses pembelajaran untuk membuka sosial media, membalas pesan, dan bermain *game*. Penggunaan *handphone* yang tidak

sesuai kebutuhan oleh siswa dapat menimbulkan gangguan yang membuat siswa sibuk sendiri dengan urusannya tanpa memperhatikan pelajaran di kelas. Banyak siswa secara diam-diam menggunakan *handphone* di kelas, untuk *chatting*, atau memainkan *game* (Nurfaozah *et al.*, 2022). Hal tersebut dapat mengganggu proses pembelajaran. *Game* dapat mengganggu prestasi belajar dan tingkat emosi anak. Hal ini dikarenakan *game* memiliki sifat adiktif atau membawa candu, peserta didik yang kecanduan bermain *game* memiliki tingkat pemahaman materi yang rendah dalam pembelajaran (Natasyah *et al.*, 2024; Wahyu *et al.*, 2019). *Game* pada umumnya hanya berguna untuk melatih kerjasama, konsentrasi, keaktifitas, kecepatan, kesenangan, kesabaran, dan mengurangi stress (Mertika & Mariana, 2020). Maka dari itu diperlukan inovasi baru dalam penggunaan *game*.

Salah satu inovasi dari *game* yang dapat digunakan yaitu *game* edukasi. Penggunaan *game* merupakan salah satu wujud dari implementasi kurikulum merdeka yaitu memanfaatkan beragam aplikasi dalam pembelajaran (Asra *et al.*, 2024). *Game* edukasi mengandung dua hal penting, yaitu hiburan dan pendidikan yang membuat pembelajaran lebih efektif dan memotivasi pemain untuk mendapatkan ilmu dari *game* yang dimainkan (Bellotti *et al.*, 2013). *Game* edukasi menjadikan siswa merasa lebih rileks, semangat belajar, dan lebih mudah dalam menerima pelajaran. *Game* memiliki peran penting dalam lingkungan pembelajaran karena mampu memberikan pengalaman belajar yang berkesan, meningkatkan suasana hati, sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Tantangan dalam *game* berfungsi sebagai stimulus yang membantu peserta didik memahami materi secara lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan (Ardiningrum *et al.*, 2024; Anwar & Jasiah, 2025). Dalam proses pembelajaran,

*game* edukasi dapat diterapkan dengan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan memperhatikan sintak-sintak yang ada.

*Game* memiliki daya tarik, pemainnya dapat merasakan penasaran dan kenyamanan memainkan *Game* dalam waktu yang lama. Apabila *Game* yang digunakan menyenangkan dapat memungkinkan peserta didik tertarik untuk menghabiskan banyak waktu dalam belajar dan tidak akan terasa bahwa waktu berlalu cepat ketika proses pembelajaran. *Game* edukasi berorientasi kebudayaan lokal membuat peserta didik secara langsung melakukan banyak aktifitas dan interaksi dengan tombol atau *tools* yang ada pada *game*. *Game* edukasi berorientasi kebudayaan lokal mengajak peserta didik untuk belajar, bermain, dan menjaga kebudayaan sekitarnya. Dengan demikian *game* edukasi berorientasi kebudayaan lokal menjadi salah satu inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengoptimalkan hasil belajar. Untuk merealisasikan media tersebut, diperlukan penelitian pengembangan Media Interaktif *Game* Edukasi Berorientasi Kebudayaan Lokal pada Materi *Fungi* Siswa Fase E yang berkategori valid dan praktis.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah terkait proses pembelajaran sebagai berikut.

1. Integrasi kebudayaan lokal dalam pembelajaran masih belum optimal diterapkan. Masih banyak sekolah kekurangan media pembelajaran yang mencerminkan nilai kebudayaan lokal dan kurangnya pemahaman serta

keterampilan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis budaya.

2. Adanya kendala pada pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan, seperti guru yang masih gagap teknologi, tidak tersedianya sarana dan prasarana yang memadai, dan tingkat keterampilan guru yang rendah dalam penggunaan teknologi. Fakta dilapangan, dijumpai sekolah dan guru di Indonesia masih memiliki permasalahan antara lain adalah rendahnya penggunaan serta pemanfaatan media dan teknologi.
3. Bahan ajar yang digunakna guru tidak memfasilitasi dalam memahami materi. Alasan dari hal tersebut beranekaragam, beberapa diantaranya menyatakan bosan dan kurang menarik sehingga minat peserta didik dalam mempelajari biologi menurun.
4. Guru mengalami kesulitan dalam menyesuaikan tampilan media agar terlihat menarik dan mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran.
5. Kesulitan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran adalah mengingat atau menghafal materi, meskipun terlihat memahami materi saat penjelasan diberikan, namun pada hari berikutnya peserta didik sering mengalami kesulitan dalam mengingat kembali ketika diberikan pertanyaan.
6. Penggunaan *smartphone* yang tidak bijak oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pada proses pembelajaran peserta didik dengan mudah menggunakan *smartphone* pada saat proses pembelajaran untuk membalas pesan, bahkan bermain *game*. Guru tidak dapat mengontrol penggunaan *smartphone* peserta didik sehingga dapat berpengaruh pada proses pembelajaran.

7. Hasil belajar peserta didik khususnya pada materi fungsi tergolong rendah, karena banyak yang mendapatkan nilai dibawah KKTP yaitu mencapai 81,58%.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini berfokus pada penyelesaian masalah yaitu kurangnya integrasi kebudayaan lokal pada proses pembelajaran dan bahan ajar yang tidak memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi dikarenakan bahan ajar yang kurang menarik dan membosankan. Fokus ini dipilih karena integrasi kebudayaan lokal penting untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Sementara itu, penggunaan bahan ajar yang menarik sangat diperlukan agar proses pembelajaran lebih efektif. Berkaitan dengan masalah tersebut, pilihan yang dapat dilaksanakan yaitu mengembangkan media *game* edukasi *Edushroom* berorientasi kebudayaan lokal yang valid dan praktis.

### 1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media *game* edukasi *Edushroom* berorientasi kebudayaan lokal pada materi fungsi siswa fase E SMA Negeri 2 Singaraja?
2. Bagaimanakah validitas media *game* edukasi *Edushroom* berorientasi kebudayaan lokal pada materi fungsi siswa fase E SMA Negeri 2 Singaraja?

3. Bagaimanakah kepraktisan media *game* edukasi *Edushroom* berorientasi kebudayaan lokal pada materi fungsi siswa fase E SMA Negeri 2 Singaraja?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Tujuan umum

Menghasilkan produk media pembelajaran *game* edukasi *Edushroom* berorientasi kebudayaan lokal pada materi fungsi siswa fase E SMA Negeri 2 Singaraja yang valid dan praktis digunakan pada proses pembelajaran

2. Tujuan Khusus

- a. Menyusun rancang bangun media *game* edukasi *Edushroom* berorientasi kebudayaan lokal pada materi fungsi siswa fase E SMA Negeri 2 Singaraja.
- b. Menganalisis validitas media *game* edukasi *Edushroom* berorientasi kebudayaan lokal pada materi fungsi siswa fase E SMA Negeri 2 Singaraja.
- c. Menganalisis kepraktisan media *game* edukasi *Edushroom* berorientasi kebudayaan lokal pada materi fungsi siswa fase E SMA Negeri 2 Singaraja.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini terdapat manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Sebagai kontribusi dan sumbangan ilmiah dalam pengembangan ilmu pendidikan

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik dapat diimplementasikan sebagai media ajar pada proses pembelajaran
- b. Bagi peserta didik dapat digunakan untuk memahami materi dan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian ini, spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut.

#### 1. Nama Produk

Produk yang akan dikembangkan yaitu media *game* edukasi “*Edushroom*” berorientasi kebudayaan lokal pada mata pelajaran *fungi* siswa fase E.

#### 2. Konten Produk

Media *game* ini bernama *Edushroom* yang memiliki kepanjangan *education mushroom* dan memiliki arti pendidikan jamur. Nama ini dipilih karena dapat menggambarkan suatu *game* yang berisi edukasi atau pengetahuan tentang jamur. *Game* ini akan disusun level *by level* karena sub materi perlu disampaikan beruntut supaya mempermudah peserta didik dalam memahami materi. *Game* akan disusun dengan memperhatikan komponen dari *game* yaitu *gameplay, rules, interface, dan desain level*. *Game* akan dilengkapi

dengan penyajian peraturan dan petunjuk dalam memainkan *game*. Tantangan pada *game* yaitu peserta didik akan diajak untuk mengumpulkan informasi terkait materi tiap levelnya. Peserta didik harus membuka sebuah kotak untuk menemukan suatu informasi. Pada akhir level peserta didik akan disajikan sebuah kuis untuk mengukur informasi yang didapatkan peserta didik. Peserta didik tidak akan bisa mengakses level selanjutnya sebelum menyelesaikan tantangan. Hal ini membuat peserta didik akan bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan tantangan. Integrasi kebudayaan lokal pada *game* adalah akan selalu ada kalimat atau pertanyaan pematik terkait kebudayaan yang muncul sebelum peserta didik mulai mengumpulkan informasi, contohnya “Warga desa namang memiliki kepercayaan bahwa jamur akan tumbuh setelah hujan dan petir. Tetapi secara ilmiah, bagaimana jamur berkembangbiak?” kemudian peserta didik juga akan diberikan penjelasan terkait pertanyaan pematik tersebut.

### 3. Kelebihan Produk

Kelebihan dari media pembelajaran ini adalah media akan disajikan dengan teknik permainan yang menyenangkan disertai dengan gambar, audio, dan warna yang dapat membuat peserta didik lebih nyaman dan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media akan memuat kebudayaan dari suatu daerah yang memiliki kepercayaan terkait suatu jamur, sehingga peserta didik dapat mengetahui dan menjaga kebudayaan disekitarnya. *Game* akan disajikan dalam bentuk *link* sehingga pengguna tidak perlu mengunduh aplikasi dan tidak memerlukan banyak penyimpanan. Media juga akan dapat diakses menggunakan *smartphone*, laptop, atau PC dimanapun dan kapanpun.

#### 4. Software

Dalam pengembangan media ini digunakan beberapa *software* yaitu *website genially* untuk menyusun *gameplay*, *canva* untuk menyusun elemen dan tampilan pada *game*, dan *microsoft word* untuk menyusun materi serta soal-soal yang akan digunakan untuk kuis.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan media interaktif *game* edukasi ini didasarkan dari hasil analisis kebutuhan peserta didik fase E SMA Negeri 2 Singaraja. Pada proses pembelajaran SMA Negeri 2 Singaraja belum banyak menggunakan variasi teknologi dalam penggunaan media pembelajarannya, sehingga membuat menurut memiliki perasaan tidak senang, bosan, mengantuk, bahkan ketidaknyamanan yang membuat minat belajar dan hasil belajar menurun. Tanpa adanya inovasi dalam media pembelajaran, guru akan tetap menghadapi tantangan dalam menyajikan materi yang menarik dan peserta didik kemungkinan akan terus mengalami kesulitan dalam memahami materi. Penggunaan teknologi menjadi bagian dari penguatan kompetensi TPACK (*Technological, pedagogical, content knowledge*) guru. Inovasi media pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan karena karakteristik generasi Z yang cenderung tertarik pada aktivitas visual. Media *game* edukasi menjadi salah satu pilihan dari inovasi media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media *game* merupakan salah satu wujud dari implementasi kurikulum merdeka dengan memanfaatkan beragam aplikasi dalam pembelajaran. Penggunaan *game* menghadirkan pembelajaran

berbasis digital yang sesuai dengan karakteristik generasi Z. Media *game* disajikan dengan menarik, interaktif, berisi tantangan dan *reward* yang dapat memenuhi kebutuhan kognitif, motivasi, dan emosional peserta didik. Dengan dikembangkannya media *game* edukasi berorientasi kebudayaan lokal peserta didik dapat merasakan proses belajar sambil bermain serta menjaga kebudayaan disekitar mereka. Peserta didik tidak hanya akan membaca dan mendengar namun aktif dalam penyelesaian masalah yang ada *game* sehingga proses belajar akan lebih efektif yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media *Game* edukasi ini didasarkan pada beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan antara lain;

1. Asumsi pengembangan
  - a. Pengembangan media menggunakan model ADDIE yang valid. Model ADDIE dipilih karena merupakan model pengembangan desain instruksional. Selain itu model ADDIE juga merupakan model yang sistematis dan fleksibel dalam pengembangan media pembelajaran.
  - b. Validator materi dan media merupakan dosen yang berkompeten di bidangnya.
  - c. Instrumen yang digunakan dalam pengembangan media dinyatakan valid oleh para ahli untuk selanjutnya digunakan dalam memperoleh data pada uji validitas dan uji kepraktisan.

- d. Media yang dikembangkan dapat diakses melalui Hp, Laptop, ataupun PC yang sering digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran maupun diluar proses pembelajaran.
2. Keterbatasan pengembangan
    - a. Produk atau media yang akan dikembangkan hanya akan memenuhi tujuan pembelajaran pada materi fungsi pada fase E.
    - b. Media hanya dapat digunakan ketika terhubung dengan jaringan internet.
    - c. Pengembangan media dilakukan hanya sampai uji validitas media dan materi oleh para ahli, uji kepraktisan oleh peserta didik fase E, dan distribusi media di SMA Negeri 2 Singaraja.

### 1.10 Definisi Istilah

1. *Game* edukasi merupakan permainan yang dirancang secara khusus dan penggunaannya terintegrasi dalam proses mengajar.(Purnomo, 2020).
2. Kebudayaan merupakan pemahaman tentang pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum adat, dan kebiasaan-kebiasaan dari suatu masyarakat tertentu. Kebudayaan lokal memiliki cakupan yang luas meliputi seluruh aspek kehidupan masyarakat (Widiastuti, 2018).
3. *Game* edukasi *Edushroom* berorientasi kebudayaan lokal merupakan akronim yang memiliki arti pendidikan jamur. Media ini dirancang dengan menggabungkan unsur permainan dan suatu materi serta bermuatan nilai-nilai, pengetahuan, mitos, kearifan lokal dari suatu daerah atau budaya tertentu.

4. Materi fungi merupakan pembelajaran yang membahas tentang jamur. Jamur dalam biologi disebut dengan fungi. Pembelajaran mengenai fungi membahas tentang ciri tubuh fungi, cara hidup dan habitat, reproduksi, klasifikasi, simbiosis, peranan, dan pembiakan fungi (Irnaningyas, 2013).



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang berarti perantara atau pengantar. Media dapat diartikan sebagai perantara atau sarana yang digunakan untuk proses komunikasi. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, dan keterampilan belajar sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alternatif atau alat bantu yang dapat digunakan untuk memahami kemampuan pembelajaran serta dapat mendorong siswa dalam proses belajar (Hasanah, 2021).

Menurut Utami *et al.* (2020) media pembelajaran diartikan sebagai segala hal yang mampu menarik perhatian, perasaan, dan pemikiran peserta didik serta membantu dalam menyampaikan materi atau informasi terkait pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud. Kedudukan media dalam suatu proses pembelajaran dapat mempengaruhi suatu keberhasilan dari proses pembelajaran (Hasan *et al.*, 2021). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tidak bermaksud untuk mengganti cara mengajar yang sudah diterapkan, tetapi untuk melengkapi dan membantu pada pendidik dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran (Megayanti, 2021) Fungsi dari